Nintendo

GAME BOY COLOR

DMG-AEXP-EUR

GEX™

ENTER THE GECKO

INSTRUCTION BOOKLET

Interplay

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

THE CHANNEL GUIDE

PRECAUTIONS	4	HINTS & TIPS	11
WHICH GAME BOY DO YOU HAVE?	4	PASSWORDS	12
QUICK START	4	CREDITS	12
THE STORY	5	TECHNICAL SUPPORT	13
CONTROLS	6	FINDING OUT MORE	13
ADVANCED MOVES	7	INTERPLAY'S WORLD WIDE WEB SITE	13
GAME OBJECTIVES	7	WARRANTY	14
THE MEDIA DIMENSION	8	HINTS AND HELPLINE	43
LEVELS	9		
LIVES & POWER-UPS	10	ITALIANO	15
SCREEN INFORMATION	10	ESPAÑOL	28
BONUS ITEMS	11		

PRECAUTIONS

- Always turn the power off before inserting or removing Game Pak from the Game Boy unit.
- Do not take apart, crush, bend, or submerge the Game Pak.
- Store the Game Pak at room temperature, avoiding extreme hot or cold conditions.
- Keep the connectors clean and dry, and store the Game Pak in the case when not in use.
- Take a break and stretch after playing for long periods of time.

WHICH GAME BOY DO YOU HAVE?

This Game Pak will work on any Game Boy unit you have, including the Game Boy, Game Boy Pocket, Game Boy Color and the Super Game Boy. The game will automatically be in colour if played on a Game Boy Colour system, and no further tweaking is needed. The game will not be in colour on the Game Boy or Game Boy Pocket.

QUICK START

- Turn off the Game Boy.
- Insert the Game Pak.
- Turn on the Game Boy.
- Press the B button to advance to the Main Menu.
- Select Start from the Main Menu by pressing the B button.

THE STORY

Since retiring from the public's eye, Gex resigned himself to a life of solitude tucked in the Maui Hillside with his life partner...a big-screen TV. And what a partnership they had. Gex was never bothered for an autograph, never needed to cuddle and could shut his new friend up with a push of a remote control. His TV was Gex's true soul mate.

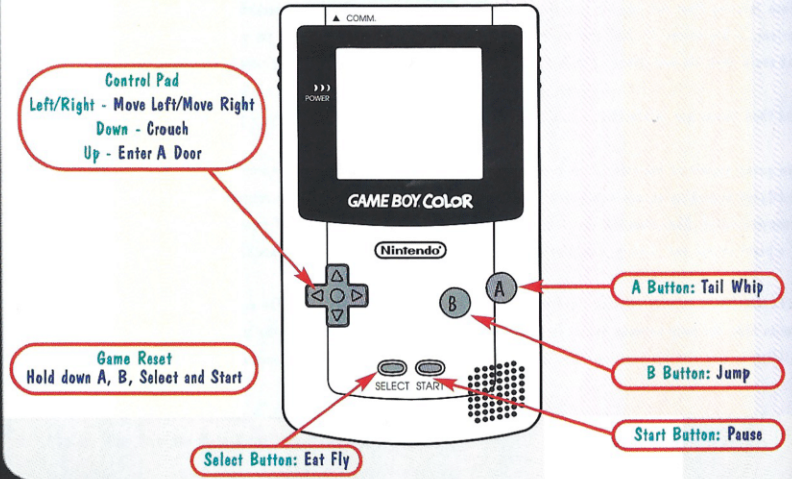
And then things got interesting.....

Two goons appear at his side, flash badges, and tell Gex that they work for a secret government agency. They need his assistance regarding an old acquaintance, ahh, Rez, the old tin can has indeed returned and he's after the world's TV channels. Again. They want Gex to go back in and fix that. Gex tells them to find some other fool. After threats, the use of a blunt object and, finally, a briefcase full of cold, hard cash, Gex agrees to save the universe once again.

Gex's mission is to save television and make Rez "disappear". Plain and simple. The agents give Gex a map and instruct him to hide the body between Jimmy Hoffa's and Spuds Mackenzie's. Gex replays the mission in his head as he leaves the building to get into his awaiting limo. As Gex steps into the limo he smiles and says to himself,

"ALL RIGHT REZ, IT'S TAIL TIME."

CONTROLS



ADVANCED MOVES

TAIL-BOUNCE

To get extra "air", tap the B button and then hold it down. Use this move to get to high platforms.

WALL CLIMBING

Gex can stick to some vertical walls and sides of walls. Just use the control pad and Gex will start climbing. Not all surfaces are sticky for Gex, so you'll have to go exploring.

RUN-N-JUMP

Hold down the control pad left or right and Gex will start to run. Press the B button and Gex will jump further than if he were standing still and jumping. Gex will jump even further by combining the tail-bounce with the Run-N-Jump!

GAME OBJECTIVES

In order to complete each level and get one step closer to Rez, Gex has to perform a variety of missions. Gex is rewarded with a TV remote control every time he finishes a task. Collect all the remotes and Gex will gain access to the final level, Rez's sanctum.

THE MEDIA DIMENSION

Enter the Media dimension and step on any big TV that is "ON". Every TV will bring you to a different level and sometimes you must enter a TV more than once to collect all the remotes in it. Notice the lists of hints for each mission. Pick a mission by using the control pad to move up and down and by pressing B to select it.

Many missions will also give you a visual hint sequence after it is chosen. Watch carefully, because you must follow this hint to finish the mission. To skip a visual hint, press the B button.

Each mission can be performed in any order. When a mission still needs to be completed, the remote control before the hint will be empty. When Gex has completed a mission, the remote control before the hint will be filled in.

Remember the hints before launching into a level. The hint is very important in understanding what Gex needs to do. If you forget during a level, press the Start button to see the hint.

Only after the mission has been completed will a big TV set light up to take Gex out of the level and back to the Media Dimension. If you come to a TV with a flashing remote that Gex can't jump into, Gex still has a task to finish.
Not all the TVs are available in the Media Dimension when you begin the game. If a gate has an arrow next to it along with a number, that is the number of remotes that have to be collected before the gate will open to reveal more TVs.

LEVELS

SMELLRAISER

Hints:
- Survive the haunted mansion.
- Smash blood coolers.
- Ride the haunted elevator.

FRANKENSTEINFELD

Hints:
- Run the Axe Gauntlet.
- Head down the ramp.
- Stick across ceiling maze.

POLTERGEX

Hints:
- Ascend the ghost tower.
- Reach the top of the morgue.
- Smash eight blood coolers.

THURSDAY THE 12

Hints:
- Find the items in the given time.

TEXAS CHAINSAW MANICURE

Hints:
- Ride the floating furniture.

OUT OF TOON

Hints:
- Jump to the teetering rock.
- Hunt the two hunters.
- Whack five purple mushrooms.

FINE TOONING

Hints:
- Climb the tree.
- Storm the castle.

PANGAEA 90210

Hints:
- Assault the Lava island.
- Climb the volcano.

MANY MORE LEVELS!

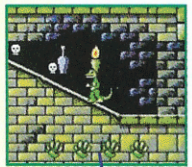
Hints:??????????????

LIVES & POWER-UPS

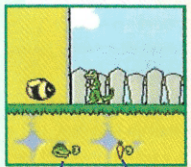
Gex starts with 5 lives per game and he has 4 hit paws per life (those are the little paw prints at the bottom of the screen). Each time he takes damage, he loses 1 hit paw.

Now Gex can also get back some hit paws by eating flies. Tail whip a small TV tube and a fly will appear buzzing around Gex's head. Press the select button and Gex will eat the fly. Depending on the colour of the fly, Gex will get a power-up. Now, if Gex is hurt before he eats the fly, the fly gets away.

SCREEN INFORMATION



Hit Paws



Lives Collectible count

BONUS ITEMS

Green Fly	Extra life		Small TV	Tail whip to release fly
Red Fly	Invincibility			
Blue Fly	Full Health		Big TV	Jump on TV when it is "ON" to go to another level.

HINTS & TIPS

There are lots of difficult jumps. Check out the advanced moves section carefully and master those moves. Look carefully at your surroundings. Can Gex climb? Can Gex tailwhip an object to move or turn it? Have you tried all the doors and alternative paths? Many times there are more than one way to complete a level.

If the TV won't get you back to the Media Dimension when you jump on it, you haven't completed the task for that level. If you find a painting that is "OFF", try and find a similar painting above a bookshelf. Whip the bookshelf to reveal a switch which Gex can use to turn it "ON". Ghosts can't be killed, but they also won't touch you if you "step into the light". When trying to storm the castle, Gex has to be "RED" hot and jump on the rocket to launch it.

To shoot the dragon, jump on the cannon to fire it and aim for the head. Gex has to remain charged up to make many of the jumps and platforms in circuit central. Gears have to spin very quickly in order for them to work, so Gex has to keep whipping them. In Rezopolis, if an elevator isn't moving, try a tail whip to get it started. Remember to write down the passwords for later.

Hints & Help line: 0839 662 666 (UK only)

Anyone under 18 years must obtain permission from the person who pays the telephone bill.
Calls cost 50pence per minute at all times.

PASSWORDS

After completing a level, be sure to note the password. When you come back later, you can begin from the last level completed by selecting password from the Main Menu. Enter the password by pressing the control pad + B to create solid arrows, and the control pad + A to create outlined arrows. When all the blocks are filled with the correct arrows, move to GO and press B to start from the last level you completed. To exit without entering a password, move to EXIT and press B to return to the Main Menu.

CREDITS

CRAVE ENTERTAINMENT, INC.

SENIOR PRODUCER
Mike Arkin

ASSOCIATE PRODUCER
Matthew Paul

TESTERS
Kevin Hoekman
Chris Scaglione
Brody Phillips

SPECIAL THANKS
Mark Burke
Jane Gilbertson
Nima Taghavi
Candice Uyloan
Jay Boor

COUCH POTATO
Ryan Villiers-Furze

DEVELOPED BY
David A. Palmer IMS Productions

PROGRAMMING BY ROO

GRAPHICS
Chris Edwards &
Jim Meston :)Smilie Ltd

MUSIC & SFX BY FIRQ

SPECIAL THANKS
Jeff Zwelling
Adrian Longland
All at Crystal Dynamics
Paul Ranson
Jim Baguley
Jim Curry
Brian Silva

Packaging: A Creative Experience

TECHNICAL SUPPORT

If you have any problems while installing or using this game, please call the Interplay Europe customer services team on:
+44 (0)1628 423723

FINDING OUT MORE

You can find out more about Interplay games on our web site: http://www.interplay.com.

You can also order games, hints guides and merchandise through our direct sales team on +44 1628 423723

You can also contact us by:

email: Europe@interplay-uk.com fax: +44 (0)1628 423 777

or write to us at:

Customer Services, Interplay Productions Ltd, Harleyford Manor, Harleyford, Marlow, Buckinghamshire, SL7 2DX, United Kingdom

INTERPLAY'S WORLD WIDE WEB SITE

"Welcome to the Interplay web! As a company dedicated to providing innovative, high quality interactive entertainment software, we are always striving to stay as close as possible to the leading edge of technology. This web site is designed to provide a wealth of information and opportunities to you. As a company of fanatic gamers, we love the idea of gamers all over the world tapping into cyberspace to see, touch and feel our latest games. To make it work, our goal is to keep this site fresh and new, to make it a place where you can tell US what you like about our games... and what you don't like about them ! Enjoy your visit to our web site, explore all the different areas we have to offer, and come back soon. Keep checking us out as we introduce new and exciting areas for you to experience.

Once again, Welcome!"
Brian Fargo

WARRANTY

If this product is found to be defective, Interplay will replace it, free of charge, upon receipt of the product, postage paid, together with proof of purchase.

LIFETIME REPLACEMENT SERVICE

If the media is damaged by the user or through wear and tear, we can provide a replacement on receipt of the damaged media, together with a cheque or postal order for £15 towards the cost of the replacement, postage and packaging.

Interplay disclaims all responsibility for incidental or consequential damages.

These statements do not affect your statutory rights.

Please send returns to:

Customer Services - Returns, Interplay Productions Ltd, Harleyford Manor, Harleyford, Marlow, Buckinghamshire, SL7 2DX, United Kingdom

COPYING PROHIBITED

This software product and the manual are copyrighted and all rights are reserved by Interplay Productions and are protected by the copyright laws that pertain to computer software. You may not copy the software except that you may make a single copy for backup purposes only. You may not loan, sell, rent, lease, give, sub-license, or otherwise transfer the software (or any copy) unless expressly permitted to do so by Interplay Productions Ltd. You may not modify, adapt, translate, create derivative works, decompile, disassemble, or otherwise reverse engineer or derive source code from, all or any portion of the software or anything incorporated therein or permit any third party to do so.

NOTICE

Interplay reserves the right to make modifications or improvements to the product described in this manual at any time and without notice.

ITALIANO

INDICE GUIDA TELEVISIVA

AVVERTENZE	17	INFORMAZIONI SULLA VIDEATA	23
CHE TIPO DI GAME BOY POSSIEDI?	17	OGGETTI BONUS	24
AVVIO RAPIDO	17	CONSIGLI E SUGGERIMENTI	24
LA STORIA	18	PAROLE D'ORDINE	25
COMANDI	19	TITOLI	25
MOSSE AVANZATE	20	ASSISTENZA TECNICA	26
OBIETTIVI DEL GIOCO	20	PER SAPERNE DI PIÙ	26
LA DIMENSIONE TELEVISIVA	21	SITO WORLD WIDE WEB DELLA INTERPLAY	26
LIVELLI	22	GARANZIA	27
VITE E POTENZIATORI	23		

AVVERTENZE

- Spegni il Game Boy prima di inserire o rimuovere una cartuccia.
- Non scomporre, schiacciare, torcere o bagnare la cartuccia di gioco.
- Conserva la cartuccia a temperatura ambiente, evitando di sottoporla a temperature estreme.
- Mantieni i morsetti puliti e asciutti e conserva la cartuccia nella custodia, quando non la utilizzi.
- Fai una pausa e sgranchisciti le gambe durante periodi di gioco prolungati.

CHE TIPO DI GAME BOY POSSIEDI?

Questa cartuccia funziona con tutti i tipi di Game Boy, compresi Game Boy, Game Boy Pocket, Game Boy Colour e Super Game Boy. Il gioco sarà automaticamente a colori se utilizzi un Game Boy a colori senza bisogno di impostazioni particolari. Il gioco non sarà a colori se utilizzi un Game Boy o un Game Boy Pocket.

AVVIO RAPIDO

- Spegni il Game Boy.
- Inserisci la cartuccia di gioco.
- Accendi il Game Boy.
- Per accedere al menu principale, premi il pulsante B.
- Seleziona Start (Inizia) dal menu principale premendo il pulsante B.

LA STORIA

Da quando Gex si è ritirato dalla vita pubblica, passa il tempo in solitudine segregato nella sua casa a Maui con la sua fedele compagna...una TV a grande schermo. Aveva proprio un bel rapporto. Finalmente, Gex non doveva più concedere autografi o essere affettuoso con lei, visto che poteva farla stare zitta semplicemente premendo un pulsante. La TV era la sua vera anima gemella.

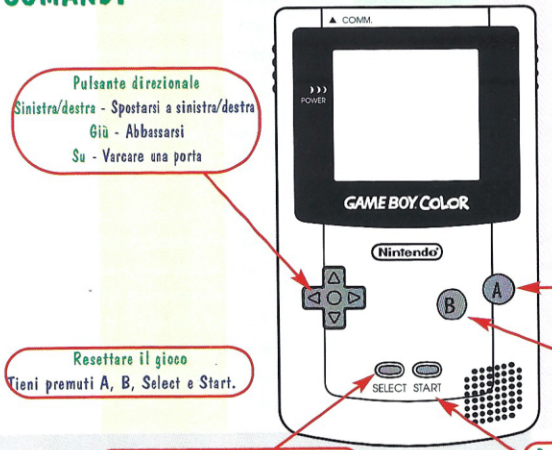
E poi, le cose cominciarono a farsi interessanti.....

Un giorno, due brutti ceffi gli appaiono davanti ed esibendo i loro distintivi gli dicono che lavorano per un'agenzia segreta governativa. Hanno bisogno d'aiuto per catturare una vecchia conoscenza...Rez, che è rispuntato da chissà dove e vuole impossessarsi dei canali televisivi. Di nuovo... Chiedono a Gex di sistemare la faccenda e lui gli dice di rivolgersi a qualche altro stupido. Dopo alcune minacce con un oggetto contundente e una bella valigetta piena di grana, Gex decide di salvare l'universo un'altra volta.

La missione di Gex è salvare la televisione e far "sparire" Rez. Niente di più, niente di meno. Gli agenti danno a Gex una cartina e gli dicono di trasformarsi in una via di mezzo tra Jimmy Hoffa e Spud Mackenzie. Gex ripete a mente la missione mentre lascia l'edificio per salire sulla limousine che lo attende. Mentre entra nella limousine, dice sorridendo:

"A NOI DUE, REZ!"

COMANDI



MOSSE AVANZATE

RIMBALZARE CON LA CODA

Per "guadagnare quota", premi e tieni premuto il pulsante B. Utilizza questa mossa per raggiungere piattaforme più alte.

SCALARE I MURI

Gex può arrampicarsi su alcuni muri e pareti verticali. Premi il pulsante direzionale e Gex inizierà a scalare. Gex non riesce ad aderire a tutte le superfici, quindi dovrai andare in esplorazione.

CORRERE E SALTARE

Tieni premuto il pulsante direzionale a sinistra o a destra e Gex comincerà a correre. Premendo il pulsante B, Gex farà un salto più lungo di uno fatto da fermo. Gex salterà ancora più lontano se combinerai il "salta e corri" con il rimbalzo con la coda!

OBIETTIVI DEL GIOCO

Per completare i livelli e trovare Rez, Gex dovrà completare una serie di missioni. Ogni volta che completa un compito, Gex riceve in premio un telecomando. Raccogliendo tutti i telecomandi, Gex otterrà l'accesso al livello finale, il covo di Rez.

LA DIMENSIONE TELEVISIVA

Entra nella Dimensione Televisiva e vai sopra a tutte le TV accese. Ogni televisione ti farà entrare in un livello diverso e qualche volta potrai entrare in una televisione più volte e raccogliere tutti i telecomandi. Fai attenzione ai consigli per ogni missione. Seleziona una missione premendo il pulsante direzionale in su e in giù e premendo il pulsante B per selezionarla.

Dopo che avrai scelto determinate missioni, vedrai una sequenza animata. Guardala con attenzione, perché ti darà dei consigli per completare la missione. Per saltare questa sequenza, premi il pulsante B.

Non c'è un ordine particolare per completare le missioni. Quando una missione non è completa, il telecomando accanto al consiglio sarà vuoto. Quando Gex avrà completato una missione, il telecomando prima del consiglio sarà pieno.

Ricordati i consigli che appaiono prima di iniziare un livello. I consigli sono indispensabili per capire quali sono i compiti di Gex. Se durante il gioco te li dimentichi, visualizzali premendo il pulsante Start.

La televisione grande si accenderà solo dopo il completamento di una missione e consentirà a Gex di uscire dal livello e di ritornare alla Dimensione Televisiva. Se trovi una televisione con un telecomando che lampeggia e Gex non riesce ad entrarvi, significa che Gex ha ancora un compito da completare. Non tutte le televisioni saranno accessibili quando inizi il gioco nella Dimensione Televisiva. Il numero accanto alla freccia vicino a una porta indica il numero di telecomandi che devono essere raccolti prima di poter visualizzare altre televisioni.

LIVELLI

SMELLRAISER (PUZZA INFERNALE)

Consigli: Esci vivo dalla villa stregata.
Distruggi gli emorefrigeratori.
Sali sull'ascensore stregato.

FRANKENSTEINFELD

Consigli: Affronta l'ascia assassina.
Lanciati giù per la rampa.
Percorri il labirinto sul soffitto.

POLTERGEX

Consigli: Sali la torre del fantasma.
Raggiungi la cima dell'obitorio.
Distruggi otto emorefrigeratori.

THURSDAY THE 12 (GIOVEDÌ 12)

Consigli: Trova gli oggetti nel periodo di tempo prefissato.

TEXAS CHAINSAW MANICURE (MANICURE VIOLENTA)

Consigli: Cavalca i mobili fluttuanti.

OUT OF TOON (SCAMPAGNATA)

Consigl:i Salta sulla roccia traballante.
Caccia i due cacciatori.
Colpisci cinque funghi viola.

FINE TOONING (SINTONIA PERFETTA)

Consigli: Arrampicati sull' albero.
Prendi d'assalto il castello.

PANGAEA 90210

Consigli: Prendi d'assalto l'isola della lava.
Scala il vulcano.

E TANTI ALTRI LIVELLI!

Consigli:??????????????

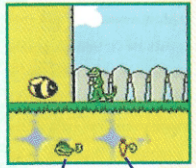
VITE E POTENZIATORI

Gex ha cinque vite per partita e quattro punti zampa per vita (che vengono rappresentati da zampette in fondo alla videata). Ogni volta che subisce dei danni, perderà un punto zampa.

Gex può ottenere altri punti zampa mangiando mosche. Colpisci un piccolo televisore con una codata e apparirà una mosca che ronzerà attorno alla testa di Gex. Premi il tasto Select e Gex mangerà la mosca. A seconda del colore della mosca, Gex otterrà un potenziatore. Se Gex viene colpito prima di mangiare la mosca, questa volerà via.

INFORMAZIONI SULLA VIDEATA

Punti zampa



Vite Numero oggetti

OGGETTI BONUS

Mosca verde	Vita extra	Piccolo televisore	Colpiscila con una codata per liberare la mosca.
Mosca rossa	Invincibilità	Grosso televisore	Salta sulla TV quando è accesa e accederai a un altro livello.
Mosca blu	Salute completa		

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Ci sono molti salti difficili da fare. Controlla la sezione delle mosse avanzate ed imparale. Guardati bene intorno. Trova le pareti su cui Gex può arrampicarsi. Prova a vedere se Gex può spostare o girare gli oggetti con una codata. Prova tutte le porte e i percorsi alternativi. Spesso c'è più di un modo per terminare un livello. Se quando salti sopra a una televisione non accederai alla Dimensione Televisiva, significa che non hai completato il compito per quel livello. Se trovi un quadro "spento", cerca un quadro simile sopra a uno scaffale. Colpisci lo scaffale con una codata per far apparire un interruttore che Gex potrà premere per accendere il quadro. I fantasmi non possono essere uccisi, ma non ti toccheranno se "entri nella luce". Quando sta provando a intrufolarsi nel castello, Gex dovrà essere "rosso fuoco" e saltare sul razzo per lanciarlo. Per sparare al drago, salta sul cannone per azionarlo e mira alla testa. Gex dovrà essere ben caricato per fare molti salti e raggiungere piattaforme nella centrale dei circuiti. Gli ingranaggi devono girare molto velocemente per funzionare, quindi Gex dovrà continuare a colpirli. In Rezopolis, se un ascensore non si muove, prova a colpirlo con una codata per avviarlo. Ricordati di prenderti nota delle parole d'ordine.

PAROLE D'ORDINE

Dopo aver completato un livello, ricordati di prenderti nota della parola d'ordine. Quando riprendi il gioco, potrai iniziare dall'ultimo livello completato selezionando la parola d'ordine dal menu principale. Invia la parola d'ordine con il pulsante direzionale + B per creare delle frecce piene e il pulsante direzionale + A per creare delle frecce con dei contorni. Quando i blocchi saranno riempiti con le frecce appropriate, vai su GO (VAI) e premi B per iniziare dall'ultimo livello completato. Per uscire senza inviare una parola d'ordine, vai su EXIT (ESCI) e premi B per ritornare al menu principale.

TITOLI

CRAVE ENTERTAINMENT, INC.

PRODUTTORE
Mike Arkin

PRODUTTORE ASSOCIATO
Matthew Paul

COLLAUDATORI
Kevin Hoekman
Chris Scaglione
Brody Phillips

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Mark Burke
Jane Gilbertson
Nima Taghavi
Candice Uyloan
Jay Boor

TELEDIPENDENTE
Ryan Villiers-Furze

SVILUPPATO DA
David A. Palmer IMS Productions

PROGRAMMAZIONE ROO

GRAFICA
Chris Edwards &
Jim Meston :)Smilie Ltd

MUSICA ED EFFETTI SONORI FIRQ

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Jeff Zwelling
Adrian Longland
All at Crystal Dynamics
Paul Ranson
Jim Baguley
Jim Curry
Brian Silva

Packaging: A Creative Experience

ASSISTENZA TECNICA

Se dovessi avere problemi durante l'installazione o l'uso di questo gioco, contatta il distributore ufficiale per l'Italia, Halifax SpA, tramite e-mail:

halifax@halifax.it

Per ulteriori problemi consulta il rivenditore dell'hardware.

PER SAPERNE DI PIÙ

Per maggiori informazioni sui giochi della Interplay, visita il nostro sito web all http://www.interplay.com

Per maggiori informazioni su altri giochi Interplay distribuiti in Italia visita il sito web di Halifax all'indirizzo http://www.halifax.it

SITO WORLD WIDE WEB DELLA INTERPLAY

"Benvenuto alla Interplay Web! Siamo una ditta che si dedica alla produzione di software d'intrattenimento innovativi e di alta qualità e, in quanto tale, ci impegniamo sempre per essere all'avanguardia. Questo sito Web è l'ultimo esempio degli sforzi compiuti per fornirti maggiori informazioni e opportunità. Siamo una ditta di giocatori fanatici e ci fa piacere l'idea di avere giocatori da ogni parte del mondo che si mettono in comunicazione cibernetica per ottenere informazioni sulle nostre ultime produzioni. Nessuna promozione, nessuna campagna pubblicitaria, ma solo grandi giochi. Per farlo funzionare, il nostro obiettivo è di mantenere il sito fresco e aggiornato e renderlo un posto dove puoi fornirci i tuoi giudizi sui nostri giochi. Allora utilizza le opzioni per i commenti su queste pagine e fatti sentire. Divertiti con il nostro sito Web, esplora tutte le diverse aree che possiamo offrirti e ricontattaci al più presto. Controlla il nostro sito nelle settimane e nei mesi a venire; introdurremo aree nuove ed emozionanti.

E ancora una volta, benvenuto!"
Brian Fargo

GARANZIA

Se questo prodotto dovesse risultare difettoso, la Interplay lo sostituirà gratuitamente, dopo averlo ricevuto con le spese postali pagate in anticipo e con una copia della ricevuta d'acquisto.

SERVIZIO SOSTITUZIONI A VITA

Se il media o il supporto di registrazione venissero danneggiati dall'utente o fossero deteriorati, puoi restituire il supporto danneggiato alla Interplay, accompagnato da un assegno o vaglia postale di 15 sterline, che include i costi di sostituzione, affrancatura e imballaggio. La Interplay nega qualsiasi responsabilità per danni accidentali o indiretti. Queste dichiarazioni non inficiano i diritti legali dell'acquirente. Invia il disco difettoso a:

Customer Services - Returns, Interplay Productions Limited, Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Buckinghamshire, SL7 2DX, Regno Unito

RIPRODUZIONE PROIBITA

Il prodotto software e il manuale sono proprietà riservate e tutti i diritti sono riservati dalla Interplay Productions e sono protetti dalle leggi sui diritti d'autore riguardanti i software informatici. È vietato copiare il software, ad eccezione di una copia di backup. È vietato prendere in prestito, vendere, affittare, noleggiare, dare in licenza il software o trasmettere elettronicamente il software (o sue copie) da un computer all'altro. È vietato modificare, adattare, tradurre, creare lavori derivati, scomporre, smantellare, invertire la struttura o riprodurre il software, tutto o in parte o consentire ad altri di farlo.

AVVISO

Interplay si riserva il diritto di effettuare modifiche o miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualsiasi momento e senza preavviso.

ESPAÑOL

MANUAL DE INSTRUCCIONES DE LOS CANALES DE TV

PRECAUCIONES 30
¿QUÉ TIPO DE GAME BOY TIENES? 30
COMIENZO RÁPIDO 30
LA HISTORIA 31
CONTROLES 32
MOVIMIENTOS AVANZADOS 33
OBJETIVOS DEL JUEGO 33
LA DIMENSIÓN DE LA COMUNICACIÓN 34
NIVELES 35
VIDAS Y REFORZADORES 36
INFORMACIÓN EN PANTALLA 36
OBJETOS EXTRA 37
CONSEJOS Y PISTAS 37
CONTRASEÑAS 38
FICHA TECHNICA 38
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE 39
INFORMACIÓN ADICIONAL 39
EL SITIO WEB DE INTERPLAY 39
AVISO 40

PRECAUCIONES

- Asegúrate de que la Game Boy está apagada (botón POWER en posición OFF) antes de introducir o retirar el cartucho de juego.
- No desmontes, aplastes, dobles o sumerjas el cartucho de juego.
- Guarda el cartucho de juego a temperatura ambiente, y evita el calor o frío excesivos.
- Mantén los conectores secos y limpios, y guarda el cartucho de juego en su caja cuando no lo estés utilizando.
- Procura hacer descansos y estirarte después de haber jugado durante bastante tiempo.

¿QUÉ TIPO DE GAME BOY TIENES?

Este cartucho de juego funcionará sea cual sea tu consola Game Boy, incluidas la Game Boy, la Game Boy Pocket, la Game Boy Color y la Super Game Boy. El juego saldrá automáticamente en color si lo utilizas en una Game Boy Color, sin que tengas que hacer nada, pero no aparecerá en color en la Game Boy o la Game Boy Pocket.

COMIENZO RÁPIDO

- Apaga la Game Boy.
- Introduce el cartucho de juego.
- Enciende la Game Boy.
- Pulsa el botón B para acceder al menú principal.
- Selecciona "Start" (comienzo) en el menú principal, pulsando el botón B.

LA HISTORIA

Desde que se retiró de la vida pública, Gex se resignó a llevar una vida solitaria en la ladera Maui con su compañera... una gran pantalla de TV. ¡Menuda relación! No molestaba nunca a Gex para pedirle un autógrafo, ni necesitaba ningún tipo de caricias, y no tenía más que pulsar el botón del control remoto para hacerla callar. En pocas palabras, la TV se convirtió en su compañera del alma.

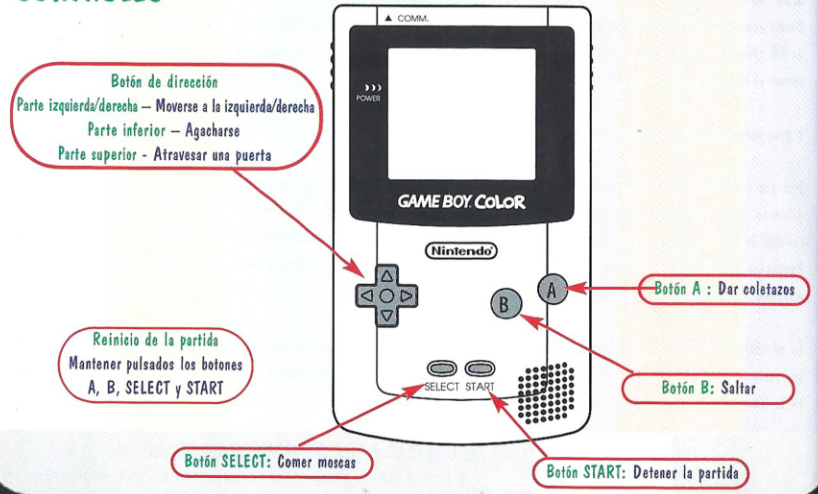
Y precisamente en ese momento las cosas empezaron a ponerse interesantes...

Dos guardaespaldas aparecieron al lado de Gex, luciendo brillantes insignias, y le dijeron que trabajaban para una agencia secreta del gobierno. Necesitaban cierta información sobre un viejo conocido de Gex, Rez. Esta vieja lata ha vuelto y su objetivo es hacerse con los canales de TV. Sí, otra vez. Y quieren que Gex vuelva para detenerlo. Gex se ha negado a seguir sus instrucciones y les ha dicho que se busquen a otro conejillo de Indias. Tras varias amenazas, el uso de un objeto contundente, y finalmente, un maletín lleno de dinero en metálico, Gex ha aceptado la misión de salvar de nuevo al universo.

La misión de Gex es salvar la televisión y hacer que Rez "desaparezca". Así de sencillo. Los agentes le han entregado un mapa a a Gex con instrucciones de que esconda el cadáver entre el de Jimmy Hoffa y el de Spuds Mackenzie. Gex, mientras abandona el edificio y entra en la limusina que le aguarda, reproduce la misión en su mente. Ya en el interior del coche, sonríe y se dice para sí:

"DE ACUERDO REZ, HA LLEGADO LA HORA DE MENEAR LA COLA."

CONTROLES



MOVIMIENTOS AVANZADOS

REBOTE DE COLA

Para conseguir más "aire", mantén pulsado el botón B. Utiliza este movimiento para alcanzar plataformas de mayor altura.

CÓMO ESCALAR LAS PAREDES

Gex puede adherirse a todas las paredes. Sólo tienes que usar el botón de dirección para hacer que Gex comience a trepar. Gex no podrá adherirse a todas las superficies, así que tendrás que explorar un poco para descubrir por cuáles puede trepar.

SALTO CON CARRERILLA

Mantén pulsado la parte izquierda o derecha del botón de dirección para que Gex comience a correr. Pulsa el botón B para que Gex salte a mayor distancia que si lo hiciese sin coger carrerilla. ¡Y si combina este salto con el rebote de cola, Gex saltará todavía más lejos!

OBJETIVOS DEL JUEGO

Para completar cada nivel y alcanzar poco a poco a Rez, Gex tiene que realizar una serie de misiones. Cada vez que Gex finaliza una tarea, consigue un control remoto de TV. Tendrás que recoger todos los controles remotos para que Gex acceda al nivel final, el sanctasantórum de Rez.

LA DIMENSIÓN DE LA COMUNICACIÓN

Entra en la dimensión de la comunicación y penetra en cualquier pantalla grande de TV que esté "EN MARCHA" (ON). Cada TV te trasladará a un nivel distinto, y en determinadas ocasiones tendrás que entrar en una TV más de una vez, para recoger todos los controles remotos que haya en ella. No pierdas de vista las listas con consejos y pistas que hay para cada misión. Utiliza el botón de dirección para desplazarte hacia arriba o hacia abajo en la lista de misiones, y pulsa el botón B para seleccionar una.

En muchas misiones, una vez las hayas elegido, aparecerá en pantalla una pista sobre las mismas. Obsérvalas con atención, ya que tendrás que ponerlas en práctica para poder completar la misión. Si decides prescindir de la pista de pantalla, pulsa el botón B.

Puedes seguir el orden que quieras para realizar las misiones. Cuando haya una misión todavía por completar, el control remoto que aparezca antes de la pista estará vacío. Y una vez que Gex haya completado una misión, el control remoto aparecerá lleno.

No te olvides de echar un vistazo a las pistas que aparecen antes de comenzar un nivel. Las pistas son muy importantes, ya que sin ellas no podrás entender lo que Gex tiene que hacer. Si te olvidas de sus instrucciones durante un nivel, pulsa el botón START para volver a ver la pista.

Cuando se haya completado una misión, se encenderá una gran pantalla de televisión que sacará a Gex del nivel y lo trasladará a la dimensión de la comunicación. Si ves una TV con un control remoto donde la luz esté intermitente, y en el que Gex no consigue entrar, indicará que Gex tiene todavía una tarea por realizar. Habrá televisiones que no estarán disponibles en esta dimensión al comenzar la partida. Si ves una puerta con una flecha y un número junto a ella, el número indicará la cantidad de controles remotos que tienen que recogerse antes de que la puerta se abra y se muestren más televisiones.

NIVELES

CASA DE LOS HORRORES

Pistas:
- Sobrevive a la mansión embrujada.
- Destruye los refrigeradores de sangre.
- Monta en el ascensor embrujado.

FRANKENSTEIN

Pistas:
- Pasa la prueba de la carrera de baquetas.
- Baja la rampa.
- Pégate al laberinto del techo.

POLTERGEX

Pistas:
- Sube por la torre fantasma.
- Llega a lo alto del depósito de cadáveres.
- Destruye los 8 refrigeradores de sangre.

VIERNES 13

Pistas:
- Encuentra los objetos en el tiempo indicado.

LA MATANZA DE TEXAS

Pistas:
- Monta en los muebles que flotan.

EL TERROR DE LOS BOSQUES

Pistas:
- Salta a la roca tambaleante.
- Caza a los dos cazadores.
- Golpea las cinco setas moradas.

PRECISIÓN DE AJUSTE

Pistas:
- Trepa el árbol.
- Asalta el castillo.

PANGAEA 90210

Pistas:
- Asalta la isla de lava.
- Escala el volcán.

¡MUCHOS MÁS NIVELES!

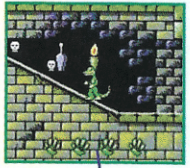
Pistas:??????????????

VIDAS Y REFORZADORES

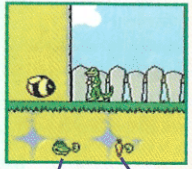
Gex comienza el juego con 5 vidas por partida, y dispone de 4 golpes de garra en cada vida (que son esas pequeñas huella de garras que aparecen en la parte inferior de la pantalla). Cada vez que resulta herido, pierde una garra.

Gex puede recuperar algunas garras comiendo moscas. Golpea con un coletazo un tubo pequeño de TV para que aparezca una mosca zumbando sobre la cabeza de Gex. Pulsa el botón SELECT para que Gex se zampe la mosca. Según sea el color de la mosca, Gex puede llegar a conseguir un reforzador. Ahora, si Gex resulta herido antes de comerse la mosca, ésta se alejará.

INFORMACIÓN EN PANTALLA



Garras



Vidas

Indicador de objetos recogidos

OBJETOS EXTRA

Mosca verde	Vida extra	TV pequeña	Golpe de coletazo para liberar moscas
Mosca roja	Invencibilidad		
Mosca azul	Salud máxima	TV grande	Saltar a la TV cuando está "EN MARCHA" (ON) para pasar a otro nivel.

CONSEJOS Y PISTAS

Hay muchos saltos que son de gran dificultad. Consulta detenidamente la sección de movimientos avanzados para familiarizarte y dominar estos movimientos. Observa los alrededores con atención. ¿Puede Gex trepar por algún sitio? ¿Puede dar un coletazo a un objeto para moverlo o volcarlo? ¿Has probado todas las puertas o caminos alternativos? En muchas ocasiones habrá más de una forma de completar un nivel. Si la TV no te traslada a la dimensión de comunicación cuando saltes sobre ella, es porque no habrás completado todavía la tarea indicada en ese nivel. Si encuentras un cuadro que está "DESCONECTADO" (OFF), busca un cuadro parecido sobre la estantería de libros. Da un coletazo al estante para poder ver un interruptor que Gex puede utilizar para ponerlo "EN MARCHA" (ON). Los fantasmas son invulnerables, es decir, no pueden ser eliminados, pero tampoco podrán tocarte si "penetras en la luz". Cuando estés tratando de asaltar el castillo, Gex tiene que estar "AL ROJO VIVO" (RED) para saltar sobre el cohete y lanzarlo. Para disparar al dragón, salta al cañón y apunta a la cabeza. Gex tiene que estar cargado para poder realizar muchos saltos y plataformas en la central de circuitos. Las marchas tendrán que girar a gran velocidad para que funcionen, de modo que Gex tendrá que darles coletazos continuamente. En Rezópolis, si hay un elevador que no esté moviéndose, prueba a dar un coletazo para ponerlo en marcha. No te olvides de apuntar las contraseñas para más tarde.

CONTRASEÑAS

Cuando completes un nivel, asegúrate de anotar la contraseña. Cuando vuelvas a él más adelante, podrás comenzar desde el último nivel que completaste, seleccionando la contraseña del menú principal. Introduce la contraseña pulsando el botón de dirección junto con el botón B para crear flechas, y el botón de dirección junto con el botón A para crear el perfil de flechas. Una vez que todos los bloques estén llenos con las flechas adecuadas, dirígete a la opción "GO" (adelante) y pulsa el botón B para comenzar desde el último nivel que completaste. Para salir sin introducir una contraseña, acude a la opción "EXIT" (salir), y pulsa el botón B para volver al menú principal.

FICHA TÉCNICA

CRAVE ENTERTAINMENT, INC.

PRODUCTOR JEFE
Mike Arkin

PRODUCTOR ASOCIADO
Matthew Paul

PRUEBAS
Kevin Hoekman
Chris Scaglione
Brody Phillips

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A:
Mark Burke
Jane Gilbertson
Nima Taghavi
Candice Uyloan
Jay Boor

TELEADICTO
Ryan Villiers-Furze

CREADO POR
David A. Palmer IMS Productions

PROGRAMACIÓN DE ROO

GRÁFICOS
Chris Edwards &
Jim Meston :)Smilie Ltd

MÚSICA Y EFECTOS ESPECIALES DE FIRQ

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A:
Jeff Zwelling
Adrian Longland
All at Crystal Dynamics
Paul Ranson
Jim Baguley
Jim Curry
Brian Silva

Packaging: A Creative Experience

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas alg'n problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

PROEIN, S.A. Edificio Euromor Avda. de Burgos 16D - 1° 28036 Madrid

Atención al cliente 91 384 6970
Fax 91 766 6474

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:

mailto: soporte@proein.com

Y no dejes de visitar nuestro sitio web: http://www.proein.com

INFORMACIÓN ADICIONAL

Si quieres información sobre otros juegos de Interplay, acude al sitio web: http://www.interplay.com

EL SITIO WEB DE INTERPLAY

"¡Bienvenido al sitio web de Interplay! Como una compañía dedicada a elaborar innovador software interactivo de gran calidad, Disfruta visitando nuestra página web, explora todas las zonas que te ofrecemos y vuelve pronto. Y no nos pierdas de vista, pues seguiremos introduciendo muchas más áreas, todas ellas nuevas y súper emocionantes, de las que podrás disfrutar. Una vez más,

¡te damos la bienvenida!"
Brian Fargo

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN

Este programa y el manual que lo acompaña son copyright de Interplay Productions, con todos los derechos reservados, y están protegidos por las leyes de la propiedad intelectual aplicables a los programas informáticos. Queda prohibida la realización de copias de este programa, excepto una copia de seguridad. Queda prohibido el préstamo, la venta, el alquiler, la entrega gratuita, la concesión de sublicencias, y cualquier otro método de transferencia del programa (o de cualquier copia del mismo). Queda prohibida la modificación, adaptación, traducción, la creación de derivados, la decompilación, el desensamblaje o cualquier otro método de ingeniería inversa o de derivación del código fuente, de la totalidad o de cualquier parte del programa, o de cualquiera de sus componentes, y asimismo permitir o instigar a una tercera parte a que proceda de ese modo.

AVISO

Interplay se reserva el derecho a introducir modificaciones o mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin aviso previo.

NOTES

NOTES

Interplay HINTS AND HELP LINE

HAVING PROBLEMS WITH

GEX: ENTER THE GECKO, MEN IN BLACK: THE SERIES OR PITFALL: BEYOND THE JUNGLE?

DON'T DESPAIR!
PHONE THE HINTS AND HELP LINE NOW!

0839 662666 For UK callers only.

Anyone under 18 years must obtain permission from the person who pays the telephone bill.
Calls cost 50pence per minute at all times.

ALSO AVAILABLE
DISPONIBILI ANCHE
TAMBIÉN DISPONIBLE

CRAVE ENTERTAINMENT

CRYSTAL DYNAMICS

www.interplay.com

Interplay

ACTIVISION

Interplay Productions Ltd., Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks, SL7 2DX England. Tel: + 44 (0) 1628 423 666 Fax: + 44 (0) 1628 423 777

©1998 Crave Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, GEX and the GEX character are trademarks of Crystal Dynamics. ©1998 Crystal Dynamics. All Rights Reserved. ©1998 Crave Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Activision and PITFALL! are registered trademarks and Pitfall 3D: Beyond The Jungle is a trademark of Activision, Inc. ©1998 Activision, Inc. All Rights Reserved. ©1998 Columbia Pictures Industries, Inc. & Adelaide Productions, Inc. Men in Black is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Published and Distributed by Interplay Productions under license from Crave Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

MN-GBC-1803-M20